

POWER PLAYER

A full-page illustration of Spider-Man in his classic red and blue suit, striking a dynamic pose with one hand on a ledge and the other extended. The background shows a stylized cityscape with buildings and a sky with a grid pattern.

No 7-8/93
Hinta 8,-

SNES

Lost Vikings • B.O.B.
Super SWIV
Pocky & Rocky
Spiderman
World League Basketball
Road Runner
Super Kick Off

NES

The Legend of ZELDA
RC Pro Am II
Jetsons
Turrican

GB

Lemmings
Flintstones
F-15 Strike Eagle

Ennakkosilmäys
Zelda IV
Game Boylle



THE LOST VIKINGS

| |
|------------------|
| Interplay |
| PELAAJIA |
| 1 - 2 yhtä aikaa |
| PELITYYPPI |
| Aivo-voimistelu |
| PELIMUISTI |
| Salasana |
| GAMEPAK |
| X |
| VAIKEA |



Eräänä päivänä viikinkiveljekset Erik, Baleog ja Olaf lähtivät jahtiin jäätyneseen metsään. Kun he palasivat saaliinsa kanssa, alkoi kylässä suuret juhlat. Väsyneinä päivän ja illan remellyksestä kaikki kolme painuivat pehkuihin, arvaamatta lainkaan mitä yön aikana tapahtuisi. Kylään lensi yllättäen avaruusalus, joka vei viikinkiveljet mukanaan. Nappauksen takana oli paha Tomator, joka kaipasi uutta vetonaulaa eläinpuustoonsa. Hän uskoi, että kolme alkukantaista viikinkiä kaukaiselta Maa-planeetalta houkuttaisi suuren yleisön. Viikingit eivät tietenkään riemastuneet ajatuksesta, vaan halusivat takaisin perheidensä luo. He päättivät paeta.

Kullakin viikingillä on omat erikoislahjansa, joten yhteistyö on hyvin tärkeää. Pelissä ei ole siis mitään syytä yrittää selviä vain yhdellä viikingillä, vaan kaikkia kolmea on syytä käyttää. Myöskään ei voi selviä seuraavalle radalle, jos yksi viikingeistä heittää lusikan nurkkaan ennen radan maalia.

Erik

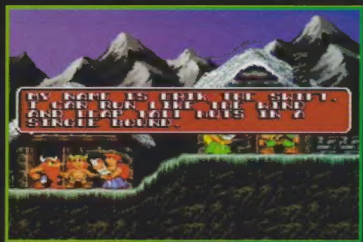
Erik on vikkelä kuin gepardi ja pomppaa kuin kenguru. Erik on porukan ainoa, joka osaa loikkia. Hänen avullaan pääsee paikkoihin, joihin toiset viikingit eivät pystyisi kiipeämään. Hyppäämällä ensin Olafin kilven päälle Erik pystyy loikkaamaan vieläkin korkeammalle. Hän voi murtaa myös seinäiä ja puita juoksemalla niitä päin. Erikin avulla voi löytää salareittejä.

Olaf

Olaf on suuri kuin lato ja ketterä kuin virtahepo. Olafin varusteena on suuri kilpi, jolla hän voi suojata itseään ja kavereitaan. Kilpeä voi käyttää myös laskuvarjona, kun Olaf pitää sitä päänsä päällä. Tällä konstillla hän voi leijua alas suuresta korkeudesta vahingoittumatta.

Baleog

Vahva ja synkeä. Baleogilla on suuri miekka ja tehokas nuolipyssy, jolla selvittää helposti viholliset tieltä. Hän on kolmikon ainoa, jolla on aseita varusteinaan.



Peli koostuu kuudesta maailmasta. Kussakin maailmassa on useita ratoja, yhteensä 37 kappaletta. Esittelemme seuraavassa ensimmäisen maailman kaikki radat ja lyhyemmin toiset viisi maailmaa.

1. MAAILMA

Kun viikingit huomaavat joutuneensa valtavan kokeiselle alukselle, joka on tehty oudosta materiaalista ja kuljettaa merkittäviä vihreitä alentoja, he joutuvat hämmennyksen valtaan. Onneksi avaruusaluksen käytäville on siroteltu epäluukuinen määrä ruokaa ja muitakin esineitä. Kun viikingit panevat ruuat parempiin suihin, he saavat takaisin menettämiään voimio.



RATA 1

Ensimmäinen rata käytetään lähinnä viikinkien ominaisuuksien oppimiseen. Erik voi juosta suoraan eteenpäin ja loikata sitten yksinkertaisesti maaliin. Olaf löytää itsensä korokkeelta, josta täytyy kivuta alas. Suojaudu vihollisten luodeilta kilven taakse ja kiipeä sitten seuraavat tikaput alas ja maaliin. Olaf kohtaa heti kärkeen monsterin, joka täytyy surmata nuolella. Painele sitten suoraan eteen päin. Näin saat kaikki viikingit maaliin ja rata on selvitetty.

RATA 2

Tästä radasta lähtien viikingit ovat aina yhdessä, kun lähdet liikkeelle. Tällä radalla Baleog saa tehdä töitä. Ammu tai lyö miekalla kaikki ilkiöt ja etsi pommeja, joita on kätkeytyneenä huoneessa. Pommeja tarvitaan aluksen tietokoneen räjäyttämiseen. Tietokone ohjaa nimittäin lasersäteitä, jotka ovat esteenä viikinkien pakoreitillä. Kun tietokone on pirstaleina, pääset lähes tulkoon kaikkialle. Jossain vaiheessa radalla kohtaat punaisen apulaisen, joka paljastaa salaisuuksia radasta. Pieni punainen ukko ilmestyy jokaiselle radalle ja hänen kanssaan ru-pattelu on tärkeää, että selviäisi eteenpäin.

RATA 3

Aloita rata kaikkien kolmen viikingin hissimatkalla alas. Kun tulet alatasanteelle, pitää Erikin juosta vauhdilla päin seinää, samalla kun pidät Y-nappu-

laa pohjassa. Tällä tavalla seinä murtuu ja pääsette jatkamaan. Koko porukka kiipeää sitten tikapuita ylös ja sisään keltaiseen hyttiin. Paina nyt A-nappia, niin viikingit siirtyvät toiseen paikkaan radalla. Erikin alhaalta oikealta hakeman avaimen avulla voi avata lukitun oven. Mene sitten hissillä alas toiseen kerrokseen ja hae sieltä keltainen avain vasemmalta ylänurkasta. Tästä pääsee eteenpäin, kun Olaf asettuu tasanteelle ja Erikin tekee korkean loikan kilven päältä ylöspäin. Hän saa kellaisen avaimen avulla oven avattua ja kolmas rata on selvitetty.

RATA 4

Neljännän radan alusta oikealle on lasersäde, joka täytyy katkaista, että viikingit pääsisivät eteen-mään. Erikin pitää loikata vasemmalle ja mennä alas tikapuita. Pomppaa sitten lihamyllyn yli ja paina suurta punaista nappulaa. Mene sitten hissillä ylös toisten viikinkien luo. Menkää hissillä takaisin alas ja hakkaa keltainen avain, joka on lihamyllyn toisella puolella. Avaa lukittu ovi ja siirrä viikingit toiseen paikkaan radalle. Täällä täytyy varoa, etteivät viikingit ajaudu ilmapirtojen mukana katolle, missä on tuhkatieheään lasersäteitä. Kaikki kolme voivat mennä huoletta ensimmäisen ilmapirran ohii, mutta sitten tilanne vaikeutuu. Anna Erikin loikata Olafin kilvelle, niin hän pystyy hankkimaan lyijykengät. Näiden avulla Erik voi kulkea rauhasa virtausten ohii. Erik voi sulkea puhalluksen suuresta punaisesta nappulasta, joka löytyy käytävästä äärimmäisenä vasemmalla. Kun olet tehnyt tämän, voit toiseltin kaksi jatkaa matkaa seuraavaan maailmaan.

Nyt olet saanut neuvoja ensimmäisen maailman selvittämiseen. Ettei jatkoi kävisi liian yksinkertaiseksi ja tylsäksi, kerromme muista maailmoista vain muutamana sanana.





2. MAAILMA

Kun veljekset ovat selvinneet ulos aluksesta, he päätyvät alkukantaiseen, esihistorialliseen maailmaan, missä sen paremmin viikingit kuin aluskaan eivät ole käyneet. Täällä on luolia, dinosauruksia ja vihaisia luolamiehiä.

3. MAAILMA

Ensin avaruusalukselle, sitten kivikauteen ja nyt viikingit eksyvät Egyptiin. Mihin tämä voi johtaa? Ensin täytyy selvittää autiomaasta ja siellä skorpioneista ja kalkkarokäärmeistä. Näiden käihinöiden jälkeen tulee suunnaton pyramidi, missä on vielä suurempia esteitä.

4. MAAILMA

Hikoiltuaan itsensä kuiviin Egyptissä ilmestyy veljeskolmikko suureen tehtaaseen. Kolmelle 700-luvun viikingille on liukuhihnakin melkoinen ihmetyksen aihe. Tämä on ensimmäinen todella hankala maailma, joten vaikeuksiin kannattaa varautua kunnon pyriöillä ja aseilla. Muuten ei selviä näistä radoista.

5. MAAILMA

Yllättäen mikään ei ole niin kuin ennen. Tässä maailmassa sankarien pitää täyttää ilmapalloja kaasulla ja leijua niiden avulla. Muuten he päätyvät teräviin piikkeihin, joita on pystyssä maassa. Radat eivät ole samanlaisia monimutkaisia sokkeloita kuin aiemmat, mutta nämä ovat ainakin yhtä vaikeita.

6. MAAILMA

Taisteltuaan tiensä näiden kaikkien maailmoiden läpi viikingit huomaavat tulleen siirretyiksi takaisin avaruusalukseseen. Erik, Olaf ja Baleog ovat saaneet kyllikseen sokkeloista ja ilmapalloista, joten Tomotor saa nyt vastata teoistaan. Matkalla on vieläkin mutkia, sillä alus on muuttunut täysin viime kerrasta. Se on nyt täynnä lasersäteitä ja muita Tomotorin järjestämiä hankaluuksia. Sinun tehtäväsi on opastaa viikingit Tomotorin luo ja löylyttää sitten hänet.

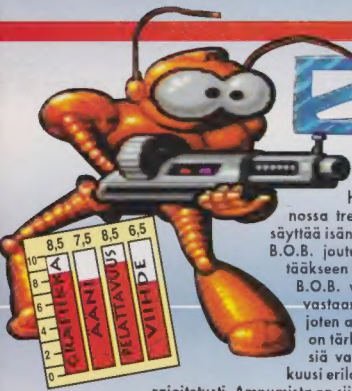
Toimituksen arvio

Pelin kolme viikinkiä ovat paljon sympaattisempia kuin maailman merillä ja Euroopassa 700-luvulla inellastaneet barbaarit. Nämä ovat hauskoja veikkoja yhdessä komeimmista peleistä mitä SNESille on tehty. Tietenkään hieno grafiikka ja musiikki ei tee pelistä vielä hyvää, mutta The Lost Vikings sisältää upean ulko kuoren lisäksi paljon muuta hyvää. Seikkailu on todella mainio ja haastetta riittää enemmän kuin lääkäri määrää. Ruudun edestä ei pääse helposti pois, kun ryhtyy matkalle halki ajan ja avaruuden.

Tohtori Wiili narisee

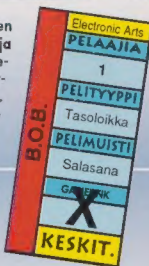
Ensimmäisellä pelikerralla The Lost Vikings ei tuntunut minus-ta kovin erikoiselta peliltä, mutta mitä pitemmälle jaksoin taistella, sitä paremmin aloin viihtyä. Grafiikka on erinomaista työtä ja musiikkikin on suureenaan lykitystä. Mistä tässä osaisi valittaa? Vaikeusaste nousee juuri passelisti radalta toiselle, joten suuri haaste ei iske heti alkuun kasvoille. Ei auta, kyseessä on harvinaisen hauska huippupeli. Älkää päästäkö tätä ohi!

B.O.B.



B.O.B. on aivan tavallinen teini-ikäinen robotti, joka syö lounaaksi pattereita ja hörppää päälle öljyä. Kun B.O.B. on menossa treffeille tyttöstävää tapaamaan, hän ryssäyttää isänsä aluksella tuntemattomalle planeetalle. B.O.B. joutuu selvittämään suuren planeetan löytäneensä kultansa.

B.O.B. voi puolustautua nyrkeillään vihollisia vastaan. Hän kuuluu kuitenkin hyttysarjaan, joten aseiden ja muiden esineiden löytäminen on tärkeää, että kaikkialla lymyviä ilkimykisiä vastaan helpommin pärjäisi. Pelissä on kuusi erilaista asetta, joiden kaikkien luoteja on rajoitetusti. Ampumista on siis myös hillittävä.



Laser Gun

Seikkailun alussa on käytössä tämä tavallinen sädepistooli.

Triple Laser Gun

Samankaltainen ase kuin edellinen, mutta tässä on kolme lieskaa per laukaus. Ase tehoaa hyvin olioihin, jotka roikkuvat katossa ja makaavat lattialla.

Fire Launcher

Liekinheitin on mainio kasvimaailmoissa. Tällä katoa nimittäin joukko vihulaisia kerralla savuna ilmaan.

Missiles

Maaliinhakeutuvat ohjukset ovat paras vaihtoehto, kun seinien ja kasvien takana lymyää kiusankappaleita.

Bombs

B.O.B. vahingoittuu myös itse käyttäessään pommeja, mutta jos hänet saarretaan, ei ole muita vaihtoehtoja. Parempi kärsiä hiukan kuin muuttua seulaksi.

Lightning

Salama on kaikkein voimakkain ase, viisi kertaa laserpistoolia vahvempi. Salaman löytäminen ei ole helppoa, joten yritä pysyä varuillasi.

Näiden kuuden eri aseiden lisäksi on kuusi muuta esinettä, joita pitää etsiä radoilla. Lentohatuilla, hyppykengillä ja hehkulampuilla voi olla enemmänkin käyttöä kuin aseilla.

Toimituksen arvio

B.O.B. sisältää monia hauskoja ratoja, joiden grafiikka on näyttävä ja ääniefektitkin tärkeitä. Kymmenen ensimmäistä rataa tuntuvat melko yksinkertaisilta, mutta kunhan sankari saa asetta avaruusalukseseen, muuttuu pelin luonne vihemmäksi. Mukavinta on peliin utjuttu huumori. Kun B.O.B. selviää radasta, häntä odottavat hauskat kommentit ja tanssit. Persoonallinen ja kiva tasoloikka.

Tohtori Wiili räjäjä

Musiikki ja grafiikka on kyllä hoidettu hyvin, mutta radat alkoivat tuntua minusta pian tasapaksuilla. Vaikka ruudut vaihtelevat radasta toiseen, pysyy juoksentelu ja maalin etsiminen tavanomaisena touhuna. Pitemmälle päästessä on toki vähän enemmän vaihtelua ja hauskempaakin puuhastelua.



| | |
|----------|-----------------|
| LEMMINGS | Sunsott |
| | PELAAJIA |
| | 1 |
| | PELITYYPPI |
| | Aivo-voimistelu |
| | PELIMUISTI |
| | Salasana |
| GAMELINK | |
| Ei | |
| VAIKEA | |

Lemmings on yksi kaikkien aikojen myydyimmistä peleistä ja niinpä siitä on tehty versiot kullekin tietokoneelle ja konsolille. Nyt Psygnosis-yhtiön massahitti tulee vielä Game Boyllekin. Pelaajan täytyy jälleen onnistua ohjaamaan hölmöt sopulit ohi meren, tulen, kuulujen ja muiden vaarojen kaikkiaan sadalla radalla. Aika kittää nopeasti ja sopulien määrä lisääntyy sitä mukaa, joten pelissä on paras sekä ajatella että toimia rivakasti. Sopuleille voi antaa erilaisia ominaisuuksia, joiden avulla selviää erilaisista esteistä kullakin radalla ja saa pikkuvintiöt maaliin.



KIIPEÄJÄ

Jos tielläsi on vuori tai seinämä, tarvitset kiipeäjien taitoja. Ne kipuavat vaivalta yli korkeidenkin esteiden. Ainoa ongelma on se, etteivät nämä malta lopettaa kiipeämisen aloitettuaan.

LIITÄJÄ

Kun sopulit tulevat kullun partaalle ja lähtevät puutoamaan, ne tarvitsevat liitäjän taitoja. He avaavat saatevarjonsa ja leijuvat, kun muut sopulit läiskähtävät ikävästi tanssitereseeseen.



katoamaan vain muuttamalla sen pommittajaksi. Niitä ei siis voi saada maaliin.

RAKENTAJA

Kun tarvitaan rappusia tai siltaa, on syytä ottaa rakentaja avuksi. Hän laittaa lautas nopeasti peräkkäin yläviihstoon, mutta luovuttaa kun urakka ja laudat loppuvat 12 askelen jälkeen. Pidä silmällä rakentajan työn vaihetta.

VAAKAKAIVAJA

Vuori, puu tai kova maa ei ole esteenä, kun vaakakaivaja alkaa raivata reittiä suoraan sivulle. Nämä jatkavat kaivamista kunnes tulevat ulkoilmaan tai saavat uuden tehtävän.

POMMITTAJA

Pommittajat uhraavat itsensä pelastakseen toiset sopulit. Ellei muuta konstia ole, voit räjäyttää näiden avulla reiän kiveenkin. Kun annat sopulille pommittajan kyvyn, hän laskee numeroviidestä alaspäin ennen kuin räjähtää.

KUOPANKAIVAJA

Kuten vaakakaivajat tekevät kuopankaivajakin lujusti töitä pelkillä käsillään. Ainoa ero niissä on, että kuopankaivajat menevät suoraan alaspäin niin pitkälle kuin pääsevät.

PYSÄYTTÄJÄ

Kun sopulikauma tulee pysäyttäjän luo, ne kääntyvät takaisin päin. Valitettavasti pysäyttäjäksi muutettu sopuli ei palaa enää normaalisti. Pysäyttäjän saa

KAIVOSSOPULI

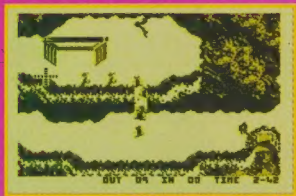
Kaivossopulit eivät etsi kultaa vaan reittiä alavihstoon kohti ulkoilmaa. Kaivossopulit pääsevät hakuillaan jopa betonin läpi, mihin vaakakaivajat aina tyssäävät.

Kun opit käyttämään kaikkia sopulien taitoja oikeilla tavoilla, tulet pääsemään pitkälle. Jonkinlaisena apuna voi käyttää välillä paussia miettimiseen. Rataa on syytä tarkastella aina ennen alkamista.

RATA

1

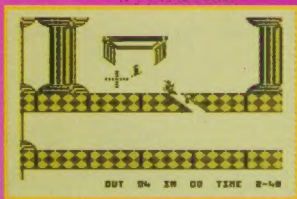
Ensimmäinen rata on tietysti helpoin. Käyttämällä kuopankaivajaa pääsee helposti ja äkkiä maaliin.



RATA

4

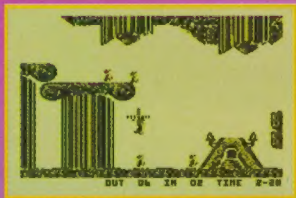
Hiukan hankalampaa jo. Käytä ensin kaivossopulia kaivamaan lattian läpi vino reitti ja pidä huolta, että kaikki sopulit kiipeävät ylös seinää kohti maalia.



RATA

2

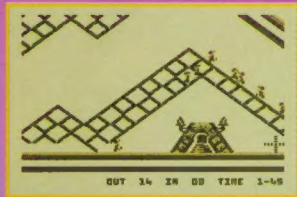
Melkein yhtä helppo kuin ykkösrata. Tässä pääsevät liitäjät töihin. Pidä vain huolta, että osut sopivasti kuhunkin sopuliin, etteivät ne ehdi pudota ilman varjojaan.



RATA

5

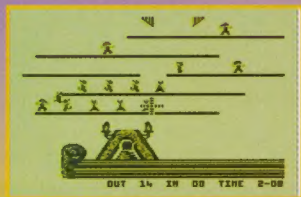
Käytä vain vaakakaivajaa reitin aukaisemiseen, niin selviät ilman minkäänlaisia vaikeuksia.



RATA

3

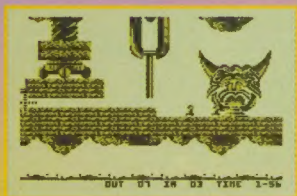
Tämä on räätälöity pysäyttäjille. Pysäytä sopulijuna aina juuri ennen kuulunreunaa ja johdata heidät näin kohti maalia.



RATA

6

Räjäytä lattiaan reikä pommittajan avulla. Voit käyttää pysäyttäjää estääksesi toisia sopuleita joutumasta varaan räjähdystä odottaessasi.



GAME BOY



RATA
7

Rakentajat saavat tehdä urakkaa tällä radalla. Pane yksi rakentaja tekemään siltaa suuren reiän yli, niin suurin osa pääsee maaliin.



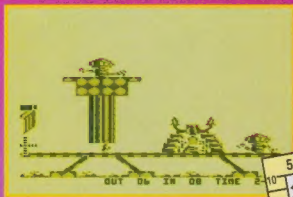
RATA
9

Tässä täytyy ajatella nopeasti. Anna sopulien leijua alas reunalta ja aseta sitten pysäyttäjät laavan luokse ennen kuin kukaan kuolee.



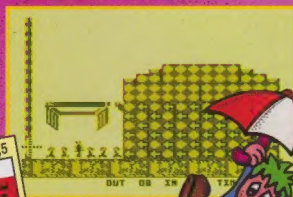
RATA
8

Kahdeksas rata näyttää vaikeammalla kuin se oikeastaan onkaan. Aseta ensin pysäyttäjät vasemmalle, elleivät muut kävele suoraan pyörivään rattaaseen. Sitten täytyy käyttää vaakakaivajaa avaamaan reitti seinän läpi maaliin.



RATA
10

Tämä on jo monimutkaisempi rata. Pane kolme kiipeijää ylittämään este ja leijumaan alas. Tee yhdestä pysäyttäjää ja anna toisten vaakakaivaa reitti esteen läpi, jolloin muut pääsevät läpi ja maaliin.



Tohtori Wiili urputtaa

Lemmings on peli, jossa ei ole turhaa väkivaltaa tai tappamista kuten useimmissa peleissä. Mitä nyt kamikaze-pommitajat uhraavat henkensä toisten vuoksi. Tässä ei myöskään pääse pitkälle pelkillä napeilla sormilla, vaan aivosolujenkin pitää liikkahdella. Lemmings kuuluu minun SNES-suosikkeihini ja GB-versio on melkein yhtä hyvä. Grafiikkaa ja ääntä on turha vertailla näiden välillä, mutta haaste ja peliohjaus toimivat yhtä hienosti molemmissa. Tämä sopii kannettavaan kuin nappi napinläpeen.



Toimituksen arvio

Lemmings on erinomainen Game Boy-peli. Tässä ei vaadita kehittyneitä vierimistä, joka tekee toisinaan GB-ruudun suttuiseksi, eikä peli ole jatkuvaa tykitystä, mikä ei toimi aina parhaiten pikku-ruudussa. Tässä vaaditaan aivonystyräiden hientä ja useamman tunnin istuntaa, että pääsee alkua pitemmälle. Grafiikka ei häikäise, mutta se ei haittaa hiukkaakaan tässä pelissä. Pääasia on pelin viiähtäys. Lemmingsiä hauskeempaa peliä on vaikea löytää.



McDonaldland

Tuuri pelle Ronald McDonald tekee tuloaan videopelimaailmaan yhdessä kaverien Mick ja Mack kanssa. Hamburgerit eli burgerit ovat vieneet Ronaldin taikalaukun ja kaverit saavat haakea laukun rosvalta taikaisin.



Metsän kurtti

Tohtori Wiili rähisee

Laskelmoitua soopaa. Oolrait, uusia pelinideoita on vaikea keksiä, mutta eikö ole ikinä paksumia tehdä kopio Mario-peleistä ja mainostaa sitä hampurilaisilla? No totuuden nimessä, ohjus, grafiikka ja ääni ovat ihan hyvät, mutta näitä pelejä mahtuu kaksitoista tusinaan.

Toimituksen arvio

Jos McDonaldlandin asettaa vastustamaan uutisuuden Super Mario Land 2 rinnalle, ei tämä onnistu tekemään vaikutusta. Grafiikka, musiikki ja peliohjaus jäävät jälkeen tasossa. Laikkiminen ei ole yksinkertaisesti yhtä hauskaa. Tietysti vertailukohta SML 2 onkin aivan ykkösmäli. Uusia ideoita kaivattaisiin toiston sijaan. Tätä peliä ei osaa suositella kuin tasaloikkafaneille. Kyllähän peli sinänsä toimii kuitenkin.

Tehtävässä onnistuakseen pitää kaverien kahlata läpi kolme suurta maailmaa, jotka koostuvat kukin monista radoista. Jokaisella radalla on kätketty laikkakortteja. Seuraavaan maailmaan pääsee vasta

kun kortteja on saanut kasaan vaaditun määrän ja ne on palautettu omistajalleen. Jos löydät kaikki kortit maailmasta, saat monen sortisia erikoisbonuksia. Näiden lisäksi voit maksaa varrella kerätä muitakin esineitä. Tässä on lueteltu niistä joitakin:



KULTAISET JOUSET

Näitä M löytää joka puolelta ja kun niitä saa täydet sata kasaan, pääsee bonusradalle, missä voi ansaita jopa viisi lisää pistettä.

LISÄELÄMÄT

Lisäeläminen kerääminen on keino selvitä kaikkein vaikeimmista radoista. Ilman niitä on vaikea saada Ronaldin maagista laukunsa.

MICK MACKER

Tämä käyttökelpoinen esine löytyy bonusradalta. Sen avulla voi vaihtaa kesken pelin Mickin Mackiin tai päinvastoin.

SALAOVET

Salareittejä on osalla radoista. Niiden avulla voi oikeasta nopeammin seuraavaan maailmaan. Jos löydät oven, pitää asettua sen eteen ja painaa B-nappulaa.

| | |
|--------------|------------|
| MCDONALDLAND | Ocean |
| | PELAAJIA |
| | 1 |
| | PELITYYPPI |
| | Tasoloikka |
| | PELIMUISTI |
| | - |
| GAMELINK | |
| Ei | |
| KESKIT. | |



Rata 1



Rata 2



Game Over

Vanhalla klassikolle RC Pro Am on saatu vihdoin seuraaja. Kakkososassa voi pelata NES Satelliten avulla nyt neljä pelaajaa yhtä aikaa. Tämän parannuksen lisäksi peliin on saatu monia uusia apuvälineitä, joita voi kerätä, ja radat ovat myös vaihtelevampia kuin ykkösosassa.

R.C. PRO-AM™ II



| | |
|----------------|---------------------|
| R.C. PRO-AM II | Tradewest |
| | PELAAJIA |
| | 1 - 4 yhtä aikaa |
| | PELITYYPPI |
| | Autokilpailu |
| | PELIMUISTI |
| | - |
| GameTek | |
| KESKIT. | |



Kilpailun aikana törmää moniin eri esineisiin, joista osan kohdalta pitää ajaa ja toisia on syytä välttellä. Jos radalla on useita kappaleita samaa esinettä, voit noukkia vain sen, jonka väri on sama kuin autollasi.

Rahaa

Pienistä säkeistä saa rahaa \$100 ja suuret satelitukut antavat \$250. Rahaa tarvitaan uusien varusteiden ostamiseksi kaupasta.

Aseistus

Radalla tulee vastaan pieniä tähtiä. Ellet ole hankkinut mitään asetta ennen kuin poimit tähden, saat sen sijaan sata dollaria rahaa. Radoilla on välillä myös suurempia ammuslaatikoita, joista saa viisi laukausta tai \$500.

Kilpi

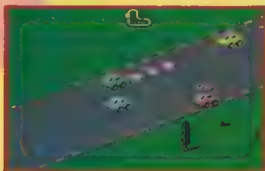
Tämä esine näyttää vilkkuvalta neliöltä ja kilpi tekee vahingoittumattomaksi kolareissa.

Continue

Kun ajat autopatsaan päältä, saat ylimääräisen jatkan.

Kirjaimet

Jos ehdit poimimaan kaikki kirjaimet, niistä muodostuu sanat Pro Am II. Jos onnistut tässä, saat uuden auton.



Nitro

Tämä on raketbensaa! Kuten muissakin autopeleissä, antaa tämä nitro hirmuisen vauhdin hetkeksi.

Pommit

Pidä huolta, että väistät näiden tieltä. Jos ajat tällaisen päältä, lennähtää autosi ilmaan. Sitten on vaikea tavoittaa enää vastustajia.

Vesi ja savikasat

Yritä välttää ajamasta veteen tai mutaan.

Öljy

Kun ajat öljyläikkään, alkaa auto pyöriä ja on olemassa vaara, että lipsahdat...

Jää

Pysy viileänä! Äläkä menetä autosi hallintaa. Jään päällä ajaminen on hankalaa.



Kun pääset maaliin, sinut palkitaan rahalla ja pisteillä. Palkintosumma ja pisteet riippuvat saavuttamastasi sijasta. Mitä enemmän rahaa saat kerättyä, sitä parempia ja kalliimpia osia voit ostaa kaupasta.



MOOTTORIT

Pelissä on kuusi erilaista moottoria, jotka nostavat huippunopeutta. Halvin maksaa \$ 2.000 ja kallein kokonaista \$ 50.000.

RENKAAT

Renkailla saat aikaan paremman pidon, mitä todella tarvitaan kun radoilla alkaa esiintyä öljyä ja jäätä. Renkaiden ostaminen ei tule niin kalliiksi kuin moottorit, mutta kaikkein parhaimpiin kuluu silti ainakin pari tuhatta.

ASEET

Seuraavassa on lyhyet esittelyt erilaisista aseista. Osta näitä pelin varhaisissa vaiheissa, mieluiten ennen kuin joudut itse tähtäimeen.

Buckshots

Buckshots on pelin halvin ase ja hyvä olemassa, kun tarvitset lisää rahaa. Kun nimittäin ammut vastustajaasi, heiltä putaa kyydistä \$ 100, jonka voit itse poimia mukaan.

Missiles

Laukaise ohjus kohti jotakin toista autoa ja sen ohjattuus häviää. Taivaan tuuliin.

Bombs

Pommeja voi pudottaa oman auton taakse. Odota tilannetta, jossa hännilläsi on ikävä vastustaja.

Laser

Hyvin tehokas sädease tekee vastustajista sulaa vahaa.

Freeze

Jos osut toiseen autoon tällä aseella, muuttuu se jääksi ja seisoo aloillaan hetken.

Mega Pulse Pulser

Tämä on kaikkein pahimman lajin ase, mikä kuuluu ehkä nimesäkkin. Toisten autojen ohjaimet sekoavat, joten voit helposti ajella maaliin yksisijalla.

Tohtori Wiili riemastuu

Olen vanha fani. Alkuperäinen RC Pro Am kuului suosikkeihini, joten olin iloinen, kun toinen osa ilmestyi vihdoin. Kuten ykkösessä on tässäkin maanmainio peliohjaus ja nämä uudet radat antavat myös kunnon haasteen. Ainoa pikkujainen pettymys tuli useamman hengen kilpailussa. Keskinäinen käihinä ei onnistu perä perää. Kun joku tulee kiinni pakoputkeen, hän lennähtää äkkiä taaksepäin ruudussa. Tästä huolimatta peli on mainio. Nelinpeliversio Game Boylle on seuraava odotuksen aihe.

Toimituksen arvio

Viisi vuotta vanha RC Pro Am kuului NES-pelien keraan. Pitkän tauon jälkeen on jäljellä vain yksi osa, jossa on läjäpäin uusia rahoja ja mähö liisuus pelata peräti neljällä hengellä. Grafiikka toi äänit eivät ole suuremmin parantuneet, joten tämä vähentää uutuuden tunnetta. Neljän hengen kilpailu ei toimi ehkä niin hyvin kuin olisi voinut haaveilla. Mutta kokonaisuutena kilpaileminen on mainiota puuhaa. Ratojen vaihtelu on suurin etu ykköseen verrattuna. Pääasiat eli hyvä peliohjaus ja kilpailun jännitys ovat edelleen kohdallaan.

Ennakkosil

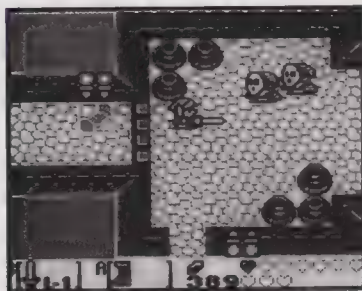
Las Vegasin CES-messuilla tammi-kuussa Nintendo esitteli uskomattoman Super FX -chipin lisäksi paljon muutakin. Ennen kaikkea uuden asan huippu-suosituun sarjaan Linkin ja Zeldan seikkailuita. Tuoreimman uutuu den nimi on Link's Awakening ja se tarjoaa ensimmäisen tilaisuuden kokea Linkin seikkailuita Game Boyssa. Tässä on pieni ennakkosilmäys tulevaan huippupeliin



THE LEGEND OF

ZELDA

kauniiseen saareen. Hän löysi valtavan munan, joka oli vuoren huipulla. Viisas pöllö kertoo Linkille, että munassa elää suuri taikakala, joka itse asiassa voisi auttaa häntä pääsemään takaisin kotiin. Ainoa ongelma on se, että kala on syvässä unessa ja voidaan herättää vain soittamalla kahdeksaa soitinta yhtä aikaa. Koska Link haluaisi



kernaasti palata Heraldiaan ja nähdä jälleen Zeldan, hän alkaa välittömästi etsiä kahdeksaa instrumenttia. Silloin hän saa kuulla tarinan, jonka mukaan saari ja asukkaat ovat olemassa vain taikakalan unessa. Mitä tapahtuu, jos Link onnistuu herättämään nukkuvan jättiläksen? Vai onko hänen seikkailunsaakin vain unta?

Taustakertomus Linkin neljännelle seikkailulle vaikuttaa monimutkaiselta. Link ei tiedä mitä hänen pitäisi tehdä päästäkseen takaisin Heraldiaan niin, että hän voisi pelastaa samalla saaren asukkaat.

L

ink nousi Heraldiasa sankariksi voitettuaan Ganonin SNES-seikkailussa The Legend of Zelda - A Link to the Past. Mutta Link oli yhä nuori ja hänellä oli paljon opittavaa, joten hän lähti seilaamaan merelle ja tutkimaan uusia maita. Paluumatkalla puhkesi kauhea myrsky ja laivan hylky ajautui maihin. Linkillä kävi hyvä tuuri ja hän selvisi haaksirikosta. Hän ajautui rantaan ja menetti tajuntansa uupumuksen seurauksena. Herätessään hän löysi itsensä pehmeästä ja mukavasta sängystä. Nuori tyttö Marin oli löytänyt Linkin ja pitänyt hänestä huolta. Marin kertoi Linkille, että hän oli ajautunut Koholintin trooppiselle saarelle, josta oli mahdollon päästä lähemmäs pois. Saarella ei ollut veneitä, vain lautta, jolla pystyi liikkumaan saaren saarensa. Koska Koholint sijaitsi niin kaukana Heraldiaista, ei avun kutsuminenkaan ollut mahdollista.

Link alkoi sen sijaan tutustua



mäyksessä

Link's Awakening



Möhemmin tänä vuonna saamme selville kuinka Linkin käy. The Legend of Zelda - Link's Awakening on nimittäin ilmeisesti tulossa loppuvuodesta Suomeen. Neljän megabitin pelinä tämä on suurin Game Boylle julkaistu seikkailu. Nintendo on luvannut useamman viikon seikkailun tarunomaisella saarella.

Game Boyn Zelda-pelistä on ollut jo pitkään puhetta ja nyt se on siis lopulta valmis. Link's Awakening julkaistaan sekä USAssa että Japanissa aivan näihin aikoihin. Grafiikka muistuttaa eniten SNES-seikkailua A Link to the Past, mutta musiikki ja toiset viholliset ovat tuttuja alkuperäisestä pelistä The Legend of Zelda. Link on oppinut hyppäämään ja liikuttamaan kilpeään, kaksi asiaa mitä hän ei osannut aiemmissa peleissä. Saarella on joukkoitain esi-heitä ja luolia tutkittavana. Koska Link ei ole Heraldissa, hän ei tunne reittejä minnekään, eikä tiedä keihin ihmisiin hän voi luottaa. Hän törmää kuitenkin muuttamiin tutuihin kasvoihin ja kiltit keijut auttavat totuttuun tapaan.

Seikkailua on sanottu kaikkien parhaaksi GB-peliksi, joten tätä on syytä odotella vesi kielellä. Palaamme asiaan laajemman esittelyn, karttojen ja pelivinkkien kanssa Nintendo-lehden myöhemmässä numerossa.



World League

Super Nintendolle on tulossa ensimmäinen kunnan koripallopeli. World League Basketball on HAL-yhtiön rakentama, mutta Nintendo tulee julkaisemaan sen Euroopassa. Pelissä saa loistavan tunteuman, koska se seuraa koko ajan pelaajaa, jolla on kulloinkin pallo. Tämä on tehty mahdolliseksi Mode 7:n avulla, eikä pelaaja menetä ottelun vivahteita.

Mitä oikeastaan tapahtuu, kun ylösheitto on suoritettu ja ottelu alkaa? Jos olet saanut pallon itsellesi, on parasta tietysti juosta kohti vastustajan korin ja upottaa pallo sinne. Mutta jos häviät, täytyy keskittyä puolustamiseen. Syöttäminen, heitto ja kuljetus kuuluvat koripallon perusasioihin, mutta pelissä on paljon muitakin opittavaa.

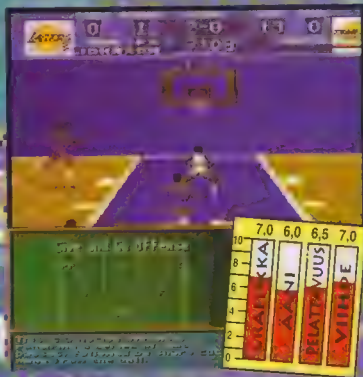
Hyökkäys

Hyökkäys alkaa useimmiten melkein oman korin alta. Pidä huolta, että pelinrakentaja, joka on merkitty kirjaimella G, saa pallon. Hän osaa järjestää hyökkäyksen ja määrää toisten paikat. Pelissä on valittavana monta erilaista hyökkäystä



liä. Voit esimerkiksi sijoittaa pelinrakentajan kolmen pisteen viivan ulkopuolelle ja tehdä hämärsyötön keskusmiehelle, joka on vastustajan korin alla. Kun sitten syötätkin sivulle, saat pallon reuna miehelle. Hänelle saattaa avautua hyvä tilaisuus upottaa kolmen pisteen heitto. Tämä on ehkä tehokkain konsti ja onnistuu noin seitsemän kertaa kymmenestä. Toinen vaihtoehto on tehdä juuri painavastoin. Voit hämätä syöttämällä muka sivulle ja heittää sitten pallon keskelle korin alle. Siellä seisoo mies odottamassa mahdollisuutta donkata. Nämä kaksi hyökkäystä ovat yksinkertaisia suorit-

taa, muita muunlaisiakin taktiikoita riittää yllin kyllin. Painamalla Start-nappia hyökkäyksen aikana saat esiin valikon, jossa on seitsemän eri kuviota.

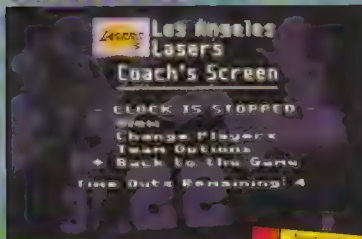


Puolustus

Heti kun menetät pallon, on syytä ryhtyä puolustamaan. Pelinrakentaja juoksee häiritsemään hyökkäystä, pitkien miesten asettuessa oman korin alle blokkamaan heittoja ja nappaamaan levypalloja. Jos hyökkäystä onnistuu häiritsemään niin, ettei heittoa synny 30 sekunnin aikana, saat sinä pallon ja voit hyökätä jälleen. Pelinrakentaja voi myös ryöstää pallon.

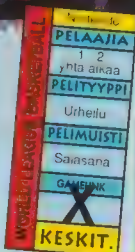


e Basketball



Valmentaja

Jokainen joukkue tarvitsee hyvän valmentajan. Time-out eli aikalisä on hyvä tapa lepuuttaa pelaajia kriittisillä hetkillä. Ottelun loppuhetkillä on ehkä syytä vaihtaa peliin hyvä kolmen pisteen heittäjä. Pelaajien taidot voi tarkistaa vaihtojen varten valitsemalla View Game Stats.



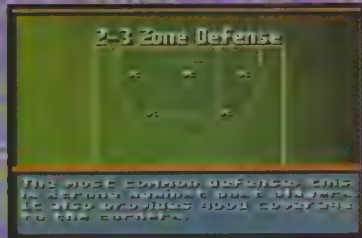
Toimituksen arvio

Tässä pelissä on mahtava tunnelma, mistä ansio kuuluu Mode 7 -efekteille. Pelaaminen on todentuntuista ja joukkueen hallinta on aivan hyppeissä. Ainoa valittamisen aihe on mahdollinen huimaus päässä kaiken zoomauksen ja pyörimisen seurauksena. Tämän vuoksi peli kannattaa annostella pienempiin pätkiin. Onneksi salasan ansiosta voi huilata joka ottelun jälkeen.

Tohtori Wiilin kitinät

Minä en ollut kovin otettu tästä pelistä. Ensimmäisellä kerralla pyörivät kuvat ja skaalaukset tekevät vaikutuksen, mutta minua ne väsyttivät muutaman ottelun jälkeen. Grafiikka ei ole muuten kummallista, joten tehosteet eivät auta varsinaista peliohjausta lainkaan. Toisaalta tämä on ensimmäinen SNESin koripallopeli, mitä meille on tulossa, joten ainakin lajiharrastajat haluavat varmasti kokeilla World League Basketballia. Onhan tämä ehdottomasti omaperäinen.

Sijoita hänet hyökkäävän pelaajan eteen ja paina A-nappulaa. Heiton estäminen on toinen tärkeä taito puolustuksessa ja sen onnistuminen on kiinni ajoituksesta. Välittömästi kun huomaat vastustajan hypäävän heittääkseen täytyy sinunkin hypätä. Jos teet hypyn juuri oikealla hetkellä, voit blokata heiton ja napata pallon ilmasta kesken matkan kohti korja. Eri puolustustaktiikat saa esille Start-napilla.



GAME BOY

THE FLINT

Retun ja Vilman häöpäivä on juuri tulossa ja Retu haluaa antaa Vilmalle jotain erityistä lahjaksi. Hän löytää aarrekartan luolasta ja päättää lähteä seuraamaan sitä. Hän aikoo antaa aarteen Vilmalle lahjaksi. Näin alkaa Retu Kivisen ensimmäinen Game Boy -seikkailu. Pelaajan tehtävän on ohjata häntä läpi lukuisien mielikuvituksen ratojen, jotka ovat täynnä yllytyksiä. Reissu alkaa Bedrockista eli Kivikylästä.

Rata 1

Seikkailu alkaa Kivikylän kadulta. Talonkatolle pääsee hyppäämään vasta kun lyö nuijalla jotakin kaniineista ja loikkaa sitten niiden päälle. Kun tutkit kylän huolellisesti, tulet löytämään muun muassa kesyn dinosauruksesi Dinon. Hän juoksee melkoisella kyydillä ja hyppää selvästi korkeammalle kuin yksin pystyisit. Käytä Dinoa siis kerätäkseen tavaroita, joihin et muuten ylettyisi. Radan lopussa tulee vastaan tultasyöksevä lohikäärme. Hyökkää päälle Dinon kanssa, mutta varo lieskoja.



Rata 2

Voitetuasi kovaksi keitetyn lohikäärmeen on aika lähteä automaahan. Ensimmäistä vaihetta hallitsee lentohiekka. Hiekassa ei pääse etenemään, joten käytä nuijaa vihollisiin ja hyppele sitten niiden päällä. Kun selviydyt lentohiekan ohi, pääset sillalle, joka on tehty luista. Rakenne näyttää tukevalta, mutta kun astut sillalle, se alkaa murentua palasiksi. Juokse niin nopeasti kuin voit, että saat henkiriepusi turvassa toiselle puolelle. Selvityäsi sillasta joudut nuuskimaan



Dinon jälleen avuksi. Et nimittäin pääse suurelle kalliolle omin avuin, vaan joudut asettumaan Dinon

selkään ja hyppäämään sinne. Korkealla kalliolla voit käyttää nuijaasi kiviseiniin, niin ovi avautuu ja voit jatkaa vaellusta seuraavalle radalle.

Rata 3

Luolamobiilit tulivat suosituiksi heti kun pyörä keksittiin ja Retu Kivinen kuului ensimmäisiin onnellisiin auton omistajiin. Kolmannella radalla saat tehdä tuttavuutta tällaisen kivimobiilin kanssa. Pidä talle pohjassa ja yritä välttää osumia kiviseiniin, niin saat kerättyä kaikki kolikot ja lisäelämät.



Rata 4

Retu on laivan kannella. Aluksessa on useita kerroksia ja tehtävänä on löytää Igor, joka on vangittuna ruumassa. Radan alussa on saloovi ja siellä tarvitset jälleen Dinoa ja nuijaa avuksesi. Toiselta kannella löydät robotin, joka seisoo tasanteen vieressä. Käyttele nuijaasi robotiin ja siirrä hänet tasanteen luokse, että pääset kipuamaan sille. Kun löydät tien laivan ruumaan, kohtaat ensin lohikäärmeen. Kun selviät jättiilikosta, voit hypätä sen kielen päälle ja edelleen liskon yli. Päädyt vankityrmään, jossa Igor istuu



Retu löytää aarrekartan.

Rata 5

Vedä syvään henkeä. Retu vierähtää laidan yli ja joutuu veteen. Ravut, merihevoset ja muut oudot merenelävät yrittävät estää sinua pääsemästä King Rockin linnaan.

TESTOSTONES

Vedenvirtaukset pyrkivät vetämään sinut syvyyskiin, mutta voit estää tämän käyttämällä nuijaa rapuihin ja hyppäämällä niiden päälle. Rata on hankala, mutta onneksi lopussa ei ole pomoa.



Katson autiota lentohiekkää

Rata 6

Nyt pääset jälleen ajamaan Retun autoa. Tämä rata on hiukan nopeampi ja vaikeampi kuin edellinen autorata. Vaikeimmat hyppyt ja lisääntynyt vesi asettavat taitosi kunnan koitokseen.



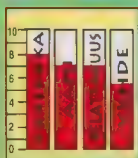
Kirjolohikäärme?

Rata 7

Aarre on kätetty seitsemännelle radalle typpää laurankojen päälle, että pääset ovele, joka johtaa aarteen luokse. Aarrekin on päästäksesi joudut murskaamaan nuijasi avulla seinän ylhäällä vasemalla. Peremmällä kohtaa kuninkaan, joka on pelin vihoviimeinen pomu. Asetu etäälle oikealle ja heitä nuijasi häntä kohti. Mene samalla matalaksi, ettei käy huonosti.



Hiekkahirviö



| Taso | Score |
|------------|------------|
| PELAAJIA | 1 |
| PELITYYPPI | Tasoloikka |
| PELIMUISTI | - |
| GAMELINK | - |
| KESKIT. | 2810 |



Toimituksen arvio

Omaperäisyys ei ole ehkä pääasiallinen onnispeliä suunniteltaessa. Tässä on tuntuja ja riteitä monesta tasoloikkapelistä. Dina esimerkiksi toimittaa juuri samaa asiaa kuin Yoshi Mariopeleissä SMW. Kaikesta huolimatta se ajaminen on mukavaa ja hankalia ratoja ja pomoja riittää.

Tohtori Wiili murisee

Game Boyn Flintstones ei yllä minusta ihan samalle tasolle kuin NES-versio. Grafiikka on tyylikästä ja musiikkikin miellyttävä, mutta Retun ohjaamisessa tuntuu olevan klappia. Radat ovat vaihtelevia ja kokonaisuutena peli on mukava. Sääli vain, että vastaavia tasoloikka pelejä kuin ja kasienä uimahallissa. Elleivät pelit Power 2, Jetsons, Blues Brothers ja Tom & Jerry olisi jo kaupassa, tuntuisi tämä kiintoisammalta. Tasoa kylä riittää.

ROAD RUNNER'S DEATH VALLEY RALLY

Sonsait

PELAAJIA

1

PELITYYPPI

Tasoloikka

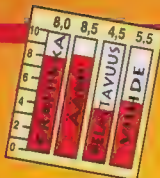
PELIMUISTI

-

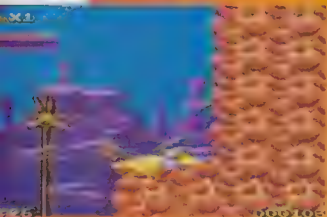
GALENK

X

KESKIT.



Road Runner



Beep beep! Maantiekiiittäjä eli Road Runner ilmestyy nyt ensi kertaa videopelisanariksi ja kuten tavallista seuraa Kelju Kajootti eli Wile tiukasti perässä. Pelissä Road Runner's Death Valley Rally pitää ohjata Maantiekiiittäjää viidellä pitkällä ja mutkikkaalla radalla. Kelju Kajootti seuraa koko ajan perässä ja punoo juoniaan, ettei selviytyisi maaliin saakka. Ainoana tehtävänä on pitää niin kovaa vauhtia kuin voi kunnes selviää maaliin. Pisteitä saa suoraan nopeuden mukaan.

Radoille on sijoitettu monenlaisia hyödyllistä tavaraa. Toiset tekevät haavoittumattomaksi ja osasta saa vain pisteitä.

Liput

Lipuista saa pisteitä, mutta niistä on muutakin hyötyä. Kun neität radalla veivisi, saat aloittaa uudesta paikasta, mistä löysit viimeksi lipun.

Linnunjyvät

Kun saat poimittua jyviä, paranee juoksuvahtisi tuntuvasti ja pystyt

pakenemaan kajoottia vaivalta.

Näkymättömyyskilpi

Tämä tekee nimen mukaan näkymättömäksi, joten voit luikahtaa helposti Kejun ohi.

Sydän

Tämä s'säkalu antaa takaisin menetetty voimat.

Lisäelämä

Maantiekiiittäjän pään näköinen esine kannattaa poimia. Saat lisäelämän.

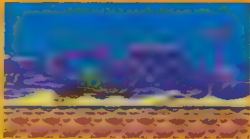
Jotta pelissä pääsisi alkua pitemmälle, kannattaa kiinnittää huomiota liikennemerkkeihin. Ne kertovat minne ja miten pitää kulkea, ettei lipsahtaisi kuiluun tai törmäisi kajoottiin. Vastaan tulee myös kylttejä, joissa on huuto-merkki. Nämä kertovat, että lahistolle on katkelttu jotakin, esimerkiksi jyvää tai lisäelämä.



Radat ovat melkoisen pitkiä ja muuttuvat nopeasti vaikeiksi. Ne on jaettu useampaan osaan ja lopussa on aina pomo.

Rata 1

Ensimmäinen rata on aitiomaassa, eikä iällä ole suuria vaikeuksia. Kysymys



on vain juoksemisesta ja kajoottiin välttelystä, kun hän ajaa kohti höyryjyrällä. Myöhemmin Kelju käyttää muita härskkejä keinoja pysäyttääkseen etenemisen. Näihin kuuluvat esimerkiksi lento ilmapallolla ja pienet radio-ohjatut pommit. Radan lopulla törmäät suureen katapulttiin. Sinun täytyy löytää heikko kohta ja nakuttaa siihen kunnes tahtuu räjähdys.

Rata 2

Koko toinen rata on tietyön alla ja siksi se on täynnä metallitasanteita. Jotta maantiekiihtäjä pääsisi käsisiksi kaikkiin lippuihin ja muihin esineisiin, on matkalla trampoliineja, joista voi pompat korkeammalle. Radan lopulla odottaa Kelju Kajootti suuren rautakuulan kanssa, jolla kiihtäjä pitäisi litistää. Nostokurki ohjaa kuulaa. Tutkimalla piirrosta tarkkaan ja hyökkäämällä nostokurjen kimppuun, kun kuula on etäällä, selviät tästäkin hengissä

Rata 3

Ystävämme ovat päätyneet villiin länteen ja Kelju on rakentanut auton, jossa on hyvin erikoinen jousitus. Kajootti voi ajaa sillä sekä normaalisti maassa että ylhäällä kallioiden joukossa. Hiukan myöhemmin Maantiekiihtäjä hyppää junan kyytiin, missä Kelju odottaa häntä veturinkuljettajana. Pommeja satelee päälle, joten veturin moottorin luo pitää

päästä nopeasti, että sen voi nokkia rikki ennen kuin on myöhäistä. Sitten on syytä juosta etäälle junasta ennen räjähdystä.

Rata 4

Kun olet puhaltanut henkeä junadraaman jälkeen, on aika jatkaa matkaa kaivokseen. Se on laajempi ja pitempi kuin aiemmat radat, joten täällä tarvitaan koko joukko sydämiä ja jyvää, että selviytyä maaliin. Ei kannata pitää varmana asiana, että Kelju räjähti veturin mukana. Tuttu hahmo ilmestyy nimitään perääsi hiilivaunussa. Kajootti huomaa pian, ettei pienellä hiilivaunulla pysy oikein kiitäjän perässä, joten hän vaihtaa sen suureen kiviparaan. Hyppää poron katolle ja noki pohjaa, niin selviät.

Rata 5

Pelin viimeisellä radalla Maantiekiihtäjä on avaruudessa. Luonnollisesti rata on suurempi ja vaikeampi kuin mikään aikaisempi. Kelju ei ole luovuttanut vieläkkään, vaan lentelee ympäri avaruusalusellaan ammuskellan tulipalloja. Hän on sijoitellut myös lasertykkeitä kaikkialle. Kerää niin paljon jyvää ja sydämiä kuin kajoottielta ehdit ennen kuin kohtaat valtavan Kelju robotin. Robotin heikko kohta löytyy kaulasta. Hyppää robotin päälle ja nakuta sieltä, niin voit ehkä jättää Keljun taas ilman päivälisiä.



Toimituksen arvio

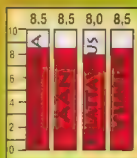
Nyt voidaan haudata kaikki puheet Super Nintendon hitaudesta ja kuinka Sonicin vauhtia on lisätty tähän laitteeseen. Road Runner on nimittäin komeampi ja nopea, eikä sitä ole saavutettu grafiikka- ja stannuksella. Peli on suunniteltu tyylillä ja toteutettu nopeasti, mutta siitä huolimatta Maantiekiihtäjän seikkovat eivät ole tasa-paksuja. Viidelle radalle kaipaaisi enemmän vaihtelua. Tottahan kahju kajootti on hauska, jos ne autointi-ominaisuuksien, mutta ratkaisut muistuttavat joka toisaa. Peli tuntuu oikeastaan yhdeltä pitkältä radalta, jossa vain ympäristö vaihtuu. Ikävin puoli on kuitenkin Maantiekiihtäjän hankala ohjaus.

Niin, Road Runner kuuluu niihin hämmäntäviin peleihin, jotka ovat hyvin piristäviä, mutta sortuvat heikkouksiinsa. Juoksemisen lomaan olisi kaivannut vaikka hauskoja bonusratoja. Peli ei ole niin hyvä kuin alkuuperäinen idea.

Tohtori Wiili marisee

Pelin vaikutuksen, mutta juoni kaipaa muutakin kuin juoksemisen ja yritykset pysäyttää pelin nopeasti seisesti suunnattu hiukan nuoremmille pelaajille, mutta toista rataa pidemmälle on vaikea päästä, ei ole rutiinoinut pelaaja. Mahtavat ääniefektit ja kajoottiin takaa-ajot tuntuvat hauskoilta, mutta vain hiukan nopeaa taakka Kajoottiin kummallisissa vempeloissa on samoin tahtoa kuin piirretyissä, mutta toistaa on liikaa. Peli ei ole muusta haastava, jos vaikeus syntyy kempelästä peliohjauksesta. Eli lyhyestä virsistä kauris: peli on yhä mielen, vaikka se on ulkoisesti näyttävä ja todella nopea.

Rocky & Rocky



Pocky-tyttö asuu yhdessä pesukarhunsa Rockyn kanssa syrjäisessä japanilaisessa kylässä. Kun he ovat erään päivänä käymässä naapurikylässä, iskevät pahat voimat heidän kyläänsä ja sen asukkaisiin. Kaiken takana on taikuri Sayo, joka on tullut keräämään lahjoituksia. Kun asukkaat kieltäytyvät antamasta mitään, hän ottaa kylän valtaansa ja muuttaa väen erilaisiksi olioiksi. Pockyn ja Rockyn kontolle jää pelastaa kylä ja palauttaa kaikki entiselleen.

Sininen kuula

Sininen kuula lisää joko korttien tai lehtien voimaa. Kun onnistut keräämään useita kuulia, vaihtuvat nämä aseel tai palloihin, jotka ovat paljon tehokkaampia.

Keltainen kuula

Tämä kuula antaa lisää tehoa Rockyn häntään tai Pockyn viikatteeseen. Se toimii samalla tavalla kuin sininen kuula. Määrä lisää aina tehoa.

Smart Bomb

Tämä ilmestyy esiin vihreän kristallipallon muodossa. Kun käytät pommin, hävität kaikki viholliset ruidusta. Pommi tehoaa hyvin myös loppupomoihin.

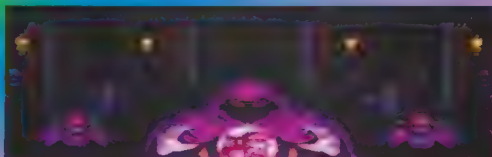
Pelaajan tehtävänä on ohjata Pocky ja Rocky kuuden radan läpi. Voit valita pelaatko yksin vai kaverisi kanssa. Peli muuttuu selvästi helpommaksi, jos valitsee kaksoispelin. Kun valitsee yksinpelin ei sankarin valinnalla ole suurempaa merkitystä. Sekä Pocky että Rocky selviää yhtä hyvin. Pockyn varusteina on viikate sekä korttipakka, jonka hän viskaa kohti vihollisia. Rocky käyttää häntäänsä sekä lehtikimpua puolustautumiseen. Naisten varusteiden lisäksi sankareilla on kaksi erikoishyökkäystä. He voivat juosta taidella vauhdilla päin vastustajia tai käyttää taikvoja vahinkoa tuottaakseen. Magian määrä on rajallinen ja sankarin pitää taidentää varantoa käytön jälkeen. Erilaisia voimabonuksia ja apuvälineitä löytyy paljon paketeista, jotka ilmestyvät ruutuun kamppailun jälkeen.

Power Up

Teekupin näköinen esine antaa takaisin voimia, jotka olet ehtinyt menettää.

Kilpi

Tämä ei ole tavallinen kilpi, vaan voimakenttä, joka tulee sankarin ympärille hetkeksi. Kun sinulla on kilpi, voit ryntäätä suoraan vihollisia päin vahingoittumatta.

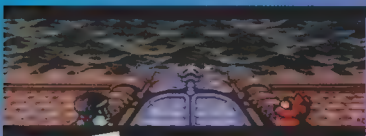




RATA 1

Radan ensimmäinen osan on todella yksinkertainen, joten se antaa erinomaisen tilaisuuden kerätä hyviä aseita. Niistä on paljon hyötyä myöhemmissä vaiheissa, joissa vihollisia sikiää joka puolelta, etkä ehdi hakea kaikkia bonuksia. Kun saavut noidutun padon luo, on syytä ampu lehden päällä vedessä istuva sammakko. Osuma muuttaa sammakon keijuksi, joka antaa useita hyödyllisiä esineitä. Radan loppupuolella ilmestyy pallonmuotoinen olento haastamaan sinut kaksintaisteluun. Haaste täytyy ottaa vastaan, että pääsisi jatkamaan. Hänet voi voittaa käyttämällä joko lehtiä tai kortteja sekä ampumalla samalla. Olio hyökkää muuttamalla palloksi ja vierimällä kohti. Juokse pakoon ja ammu, kun hän hyökkää. Selviät melko vaivatta seuraavalle radalle.

Kun olet pelastanut kylän ilkeältä pallerolta, saat tietää että mustaan mantteliin pukeutunut mystinen hahmo on syyppä tapahtumiin. Hän on lähtenyt takaisin valtavaan linnaansa taioittuaan kaiken matkalla sinne. Pocky ja Rocky lähtevät pysäyttämään häntä



RATA 3

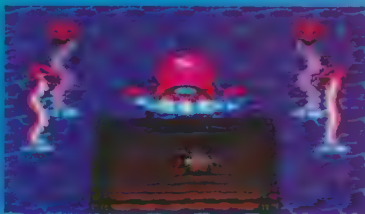
Väsyneen näköiset zombiet nostavat päätään kirkkomaasta. Ensimmäinen kohteesi radalla on mennä taloon hautausmaan oikeassa ylänurkassa. Tässä talossa on syyt kerätä reilusti voimaa ja magiaa, että on valmistautunut kohtaamaan radan loppupomon, suunnattoman hengen. Henki liikkuu neljän ruukun välillä. Yritä saada häneen osuma, kun hän kurkistaa jostain ruukusta.

Vasta tämän jälkeen alkavat todelliset vaikeudet. Nyt täytyy lähteä linnaan ja taistella siellä tiensä kaikkein pyhimpiin, että voi kohdata mystisen pahin hahmon mustassa kaavussa

RATA 2

Toinen tehtävä alkaa lumotussa metsässä, jossa vilisee vihollisia.

Käärmeet, apinat ja sammakot ilmestyvät tiellesi kaikkialla. Käärmeet ilmestyvät matalista majoista sylkien tulipalloja. Älä yritä ampu niitä vaan juokse eteenpäin niin nopeasti kuin pystyt. Kun pääset metsän läpi, saavut virran luo. Sieltä löydät lautan, jonka kannella pitää hypätä. Se ui virtaan, missä kohtaavat oliaito, jotka yrittävät vetää sinut alas lautalta. Pidä ne etäällä lautasta, niin liskomiehet luopuvat äkkii ja saat kohdata sen sijaan ilkeän mustekalan. Pelkkä mustekalan nujertaminen ei riitä, vaan sinun täytyy lisäksi löylyttää neljä vesikäärmeitä, jotka ampuvat sinua tulipalloilla. Aloita tulittamalla vesikäärmeitä, niin voit sitten keskittyä mustekalaan. Vähitellen vesisuikkuja ja ammu lonkeroista silmään.



Toimituksen arvio

Ilmeittävää huikan kenen päähän on moljohtanut ajatus pienestä teinityöstä, joka juokseminen ympäröivä pesukarhuna kanssa ja surmaa suuren joukon merkittäviä olentoja japanilaisista maaseudulla. Tästä on saatu aikaan joka tapauksessa erikoinen ja hauska peli. Grafiikka on täynnään herkullisia taustakuvia ja mahtavia pöppömiä. Musiikki on tutunomaista japanilaisista satutyyliä, joka luo osuvan tuntuman ja tehävän vaikutelman. Yksinpeli käy melko nopeasti sängen vaikeaksi, mutta kaverin kanssa peli on mukavaa.

Tohtori Wiili remuaa

Pocky & Rocky kuuluu tällä hetkellä suosikkipeleihin. Grafiikka on hyvin tehty ja mielenkiintoista ja omaperäisen japanilaisen musiikin säällyksellään kovemmallekin. Natsun on nähtävä vaikea luodessaan väliruutuja tankin radan jälkeen, minkä ansiosta tarinassa on mukava ajan tyyliä mukana ja tietää täsmälleen seuraavan tehtävän. Toivon tämän maan ja inon seikkailun saavan sen huomion minkä se ansaitsee, vaikka päähenkilöt eivät ole tuttuja sankareita eikä tekiäkään kuulu suurimpiin yhtäisiin. Pocky & Rocky on laatuluokan seikkailu.

SPIDER-MAN

And the X-men



puu ranteestaan ja sen avulla kiivetä mahdollisimman korkeisiin paikkoihin. Seifit toimii myös aseena.

Marvelin tunnetut sarjakuvahahmat ilmestyvät nyt SNES-seikkailussa videoruutuihin. Kylmäverinen Arcade on rohjennut kidnapata Spidermanin eli Hämähäkkimiehen ystäviä ja Hämis lähtee pelastamaan ryhmää X. Kun Hämis saapuu Arcaden piilopaikkaan, hän päätyy vangiksi ja kahleisiin. Arcadella on vihollisensa vallassaan ja jäljellä on vain ryhmän eliminointi. Yllättävästi hän tarjoaa vangeilleen vapautta, jos nämä onnistuvat selviämään ulos hänen kauhupuistostaan.

Pelaajan täytyy auttaa kutakin sankaria selviämään kahdesta radasta. Jokaisella supervankarilla on omat erityisominaisuutensa, joita tarvitaan epähuvipuistosta selviytymiseen.



Hämähäkkimies

Peter Parker muuttui Hämähäkkimieheksi saatuaan pureman radioaktiiviselta hämähäkiltä. Hän sai hämähäkin ominaisuuksia ja pystyy kiipeämään seinillä ja nostamaan monta kertaa itseään raskaampia esineitä. Lisäksi hän kehitti itse supervahvan seifin, jonka hän voi av-



Wolverine

Wolverinen aseena ovat pitkät adamantiumkynnet, joilla voi riipoa rikki melkein mitä vain. Monet seinät näyttävät tukevilta, mutta Wolverine nekin puhkaistua veitsilläään. Nopeus on myös tärkeä ase. Wolverine jättää vastustajat helpossti taakseen.



Storm

Tällä feminiinillä on kyky pidätellä henkeä pitkään. Stormia puraisi pienenä myrkyllinen kala ja siksi hän sai käyttökelpoisen kyyn. Arcade on täyttänyt Stormin molettamat radat vedellä. Vaittaukseen vihälliset hän ampuu tulipalloja ja käyttää ukkostaikaa.

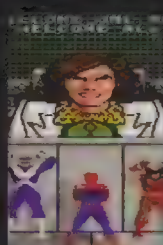


Kyklooppi

Kykloopilla on tehokas naamio päässä, jonka avulla tämä sankari voi ampuu lasersäteitä. Näiden voimien ainoa heikkous on se, että kivilajit kvartsit ja rubiinit estävät käytön. Luonnollisesti Arcade on täyttänyt radat näillä kivilä, että Kyklooppi epäonnistuisi ja häviäisi pelin.

Gambit

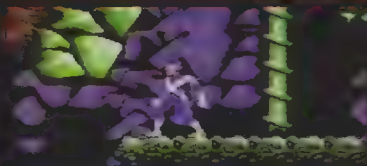
Ihmetystä herättää onko Gambit todellinen supersankari lainkaan. Hänen ainoa aseensa on nimittäin pieni keittiöpakka, jolla hän heittää vastustajia. Tehtävään aseensa sijasta hän pystyy loikkaamaan paremmin kuin kukaan muu. Gambit on uskomattoman ketterä ja pääsee paikkoihin, joihin harva supersankarikaan veny. Hänen rotansa on tasanteiden sakkelo, jossa hän joutuu loikkimaan.



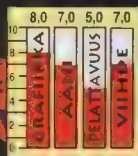
Kun olet selvittänyt jokaisen sankarin radat, tulot koetlaamaan Arcaden. Nyt tarvitaan kaikkia ryhmän jäseniä. Pelaaja saa ohjata jokaista, mutta vain yhtä kerrallaan. Arcaden voittamiseksi pitää sankareiden käyttää käyttöä oikeassa järjestyksessä. Aloita Wolverinein kanssa ja viimeistelet työtä Hämähäkkimiehen avulla. Muu järjestys pitää selvittää itse.

Toimituksen arvio

Spiderman on vauhdikas toimintapeli, jossa on monta kiinnostavaa hahmoa ja rataa. Useamman eri hahmon kanssa pelaaminen on hienoa, Storm kohosi toimituksessa suosikiksi. UN on tehnyt radoista hiukan liikaa samankaltaisia, mikä tekee pelistä tasapaksuun. Eikä peliohjaukskaan ole ihan huippuluokkaa. Esimerkiksi Hämähäkkimiehen loikat saavasta toiseen on hankala saada toimimaan. Tästä huolimatta peliä voi suositella varsinkin Marvel-faneille.



| | |
|-------------------------|------------|
| SPIDERMAN AND THE X-MEN | LN |
| | PELAAJA |
| | 1 |
| | PELITYYPPI |
| | Action |
| | PELIMUISTI |
| - | |
| GAMEINK | |
| X | |
| KESKIT. | |



Tohtori Wiili rähjää

Tämä peli yrittää ratsastaa sinänsä mainioiden Hämähäkkimiehen ja Ryhmä X:n maineella. Nämä supersankarit eivät ole nousseet tuttuudessa aivan Batmanin ja Teräsmiehen rinnalle, vaikka sarjakuvissa on tasoa piisannut. Toisin kuin tässä pelissä. Grafiikka ja musiikki on tehty kyllä tyyliillä, mutta peli-idea ja ohjaus eivät ole onnistuneet. Paljon parempiakin SNES-pelisiä on tehty, joten Hämiksen ilahduttava atakki videoruutuun ei ole täysi menestys. Wolverinea olisi mukava nähdä lisää.



The JETSONS

George Jetson istuu aivan tavallisena päivänä konttorissaan, kun hän saa yllättäen huolestuttavan soiton pomoltaan. Yhtiön suurin kilpailija Cogswell Cogs suunnittelee jättiläismäisen tehtaan avaamista planeetalla M 38. Tämä turmelisi siellä asuvien ihmisten elämän. George päättää lähteä kohti planeettaa M 38 pysäyttääkseen älyttömyydet ennen kuin on myöhäistä.



Pelissä ohjataan Georgea läpi kahdentoista toiminnantäyteen radan. Matkalla kohdataan myös muut perheenjäsenet, jotka antavat hyödyllisiä tavaroita. Tässä on muutamia tärkeimpiä esineitä:

Glider

Liidin on käyttökelpoinen pikkuraketti. Sen laukaiseminen vie viisi voimapakkausta.

Shield

Kilpi suojaa vastustajien hyökkäyksiltä. Kilven käyttö ei maksu mitään, joten sitä on hyödyllistä pitää aina käsillä.

Magnetic Boots

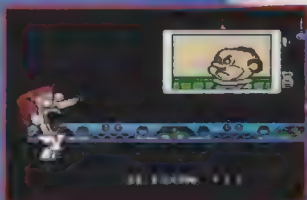
Magneettikenkien avulla George voi kävellä katossa ja seinillä. Nämä ovat todella kätevät, mutta käyttö maksaa voimapakkauksia.

Flash Light

Salamavalo on voimakas ase, joka ampuu sinisen säteen ja puhdistaa ruudun keltaisista. Tämä ei päde kuitenkaan pomoihin.

Jet Board

George voi lentää suihkulaudalla suurten kuilujen yli ja löytää näin oikoteitä. Ellei voimapakkauksia satu olemaan riittävästi, saattaa lentäminen keskeytyä puolessa välissä kuilua.



Kuten olemme jo kertooneet, on Georgen urakka jaettu kahteentoista eri osaan. Kukin osa on eri keskuksessa, jonka Cogswell on ehtinyt rakentaa. Tässä on maistiaiset ensimmäisistä kolmesta:

Packing Factory

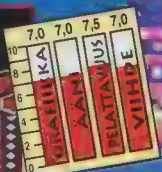
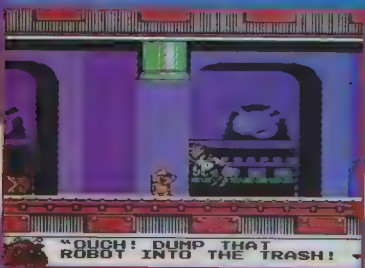
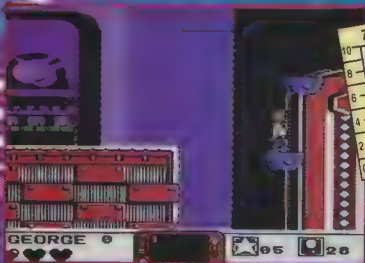
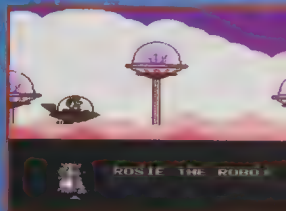
Ensimmäinen rata ei ole kovinkaan vaikea. Painele alas lattialle keräämään laatikot. Laatikot ovat tärkeitä, sillä niiden alta voi löytää voimapakauksia ja toisaalta laatikoilla voi heittää vihollisia. Kun saat radan loppuun, George odottaa Cogswellin lähettämä robottikoira. Koira ampuu sekä usuttaa pikkukoiria kimppeusi, mutta laatikot auttavat nopeaan voittoon.

Botanical Garden

M 38 oli aiemmin kuuluisia hienoista metsistään ja kedoistaan, jotka on säilyttänyt suureen kasvitieteelliseen puutarhaan. Jotain on mennyt vinoon, sillä puistossa vilisee lihansyöjäksi laattikot ovat jälleen paras ase. Aivan viimeiseksi tulee vastaan valtava hämähäkki, jonka ajatuksena on syödä ampainen lounaakseen. Heitä hämähäkkiä omenoilla niin hän lopulta tipahtaa verkostaan ja voit vapauttaa ampiaisen.

Sports Gym

Voimailusali on lyhyt rata, jossa on vain kolme varsinaista vastusta sekä suuri kuilu. Käytä suihkulautaa kuilun ylitykseen ja kiirehdi sitten radan loppuun, missä Astro odotelee.



Toimituksen arvio

Jetsons-pelissä on hyvä grafiikka ja kaikki animat näyttävät samalta kuin tv:n piirretyissä. Touhu on viihdyttävää ja useimmat asiat on tehty hyvin. Ainoa turhauttava puoli on peliohjauksen pienet ongelmat. Muutoin kyseessä on yksi aikojen parhaista peleistä.

Tohtori Wiili kitisee

Flintstonesin menestyksen jälkeen Tohtori Wiili on saanut vastaavia pelejä Jetsonin perheelle. Aivan samalle tasolle ei ole päästy, paitsi grafiikka on hiukan näyttävämpää, joka näyttää jopa terävämmältä. Jetsons on myös hiukan monimutkaisempi, joten vastuste on suurempi myös power playereille. Pelin onnistunut mukava tasoloikka, vaikkei ihan huipputasoa.

TURRICAN

Turrican on kyborgi eli puoliksi ihminen ja puoliksi robotti. Hän on saanut tehtäväkseen tuhota Alterran keskusaivan, joka uhkaa koko planeetan ole-massaaloo. Tässä voi onnistua, kun yksinkertaisesti pippuroi vihollisia huolessi-
semmin kuin keittokirja opastaisi.

| | |
|----------|------------|
| TURRICAN | imagineer |
| | PELAAJIA |
| | 1 |
| | PELITYYPPI |
| | Raiskinta |
| | PELIMUISTI |
| - | |
| GÄMÄNK | |
| X | |
| VAIKEA | |



Peli koostuu neljästä suuresta kentästä, joissa riittää vaaroja ja vihollisia. Jos näistä selviytyy, kohtaa karmean Morgulin ja voi onnistuessaan pelastaa planeetan. Sen monimutkaisemmista asioista ei ole kyse.

Matkalla törmää tulkittomaan määrään vastustajia, jotka Morgul on lähettänyt pysäyttämään Turricania. Ikköitä vastaan taistellessa täytyy asetta parannella mahdollisimman räväkästi. Seikkailun edelleen helpottamiseksi pitää reitiltä löytää kristalleita, miinoja ja kranaatteja. Kun saat kerättyä 300 kristallia, olet ansainnut ylimääräisen continuen. Kerätyt miinat voi jättää jälkeensä, etteivät kaikenlaiset riivit voi seurata Turricania. Kranaatin voi heittää vihollislaumaan ja hoidella koko ryhmän kerralla

Toimituksen arvio

Turrican on jokseenkin älytön räiskintäpeli, jossa on vähän houkuttelevia piirteitä. Peli-idea tuntuu tutulta ja tymeältä. Mutta jos tämän tyylisiä pelejä tarvitsee harrastajille tehdä, niin voisi pyrkiä ees hyvänlaatuisen tulokseen. Peliohjaus on onnistunut hienosti, mutta siihen hyvät puolet jäävätkin. Grafikka on vaatimatonta, viholliset köpelösti työt ja taustoja ei ole vaivauduttu oikein tekemäänkään. Imagineer olisi pystynyt parempaankin jälkeen. Tylystä, räiskintää ja paukuttelua

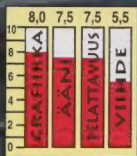
Tohtori Wiili masentuu

Äh ja voi. Minä kun luulin, että GB pelistä Turrican olisi tehty uusi ja parempi laitos. Valitettavasti erot rajoittuvat lähinnä värin lisäämiseen. Peli on juuri samaa mielellöntä ammuskelua kehnon grafiikan ja musiikin säestyksellä. Räiskintäpelit ovat joskus todella hyviäkin, kun ohjelmoijat ovat panostaneet kokonaisuuteen, mutta tämä ei innosta lainkaan. Meikäläinen tulee toimeen ilman rakkuloita sormissa ja kramppeja käsivarsissa. Ainakin jos peli on niin tylsä kuin Turrican.

Super SWIV

SUPER SWIV

Sunsoft
PELAAJIA
1-2
yhtä aikaa
PELITYYPPI
Räiskintä
PELIMUISTI
-
GAMEPAK
X
VAIKEA



Yhdysvaltojen uuden suihkukoneen prototyyppi on ammuttu rutiinilennoilla alas ja hylky on kadonnut. Koneessa oli mukana ydinaseita, joiden eksyminen väärin käsiin voisi saada aikaan mitä tahansa. Tiedossa on, että koneen ryöstäjät kuuluvat suureen organisaatioon, jolla on valtava sotakalusto. Heidät on onnistuttu jäljittämään suurelle, tuliperäiselle saarelle keskellä Atlanttia. Sinä olet ystäväinesi ainoa, joka voi löytää tukikohdan ja palauttaa koneen. Avuksenne olette saaneet kaksi kehittyneimpiin kuuluvaa sotakonetta mitä on rakennettu.



Jeeppi

Jeepin paras puoli on mahdollisuus laukaista aseet kahdeksaan eri suuntaan. Tässä nelipyöräisessä on myös mahtava jousitus. Jeepillä voi pom-pata miinojen ja muiden tielle tulevien ansojen yli. Jeeppi on hyvä valinta.



Helikopteri

Parasta helikopterissa on sen suuri nopeus sekä mahdollisuus lentää kaikkien vihollisten yli. Ongelmana on tykki, jota ei voi kääntää lainkaan. Sivulta päin hyökkäävät vastustajat muodostavat vakavan uhkan.



ASEET

Molempiin kulkuvälineisiin saa samat aseet. Pelin alkaessa on käytössä konekivääri, liekinheitin ja plasmatykki. Matkan varrella saa lisättyä arsenaalia niin aseiden kuin muidenkin apuvälineiden suhteen.

Toimituksen arvio

Räiskiminen ei tunnu yleensä kaikkein mielekkäimmältä pelityyppiltä, mutta Super SWIVissä on onnistuttu rakentamaan komean näköinen peli. Monissa kentissä voi vieläpä pelata kaksi yhtä aikaa ja ajatus jeeppiin ja helikopterin yhteistyöstä on hieno. Peli on melkoisen hankala kokemattomalle pelaajalle, mutta pätevälle asianharrastajalle voi huoletta suositella tätä kiintoisaa shoot'em up-peliä.

Tohtori Wiili aprikoi

Minä en ole erityinen räiskintä-fani, eikä Super SWIV nouse kummemmin joukon yläpuolelle. Grafiikka on melko hyvää ja kaksinpeleminen on aina hauska puoli, mutta siinä mellastukseen kyllästyy melko pian. Super SWIV on muuten sarjan nelososa, vaikkei aiempia ole SNES-peleinä julkaistukaan. Minä odotan Kamein Axia:ya.

KICK OFF

SUPER KICK OFF

- Imaginer
- PELAAJIA**
- 1 - 2 yhtä aikaa
- PELITYYPPI**
- Urheilu
- PELIMUISTI**
- Salasana
- GAMESK
- KESKIT.**

Super Kick Off on toinen jalkapallopelejä, joka julkaistiin Super Nintendolle. Tämä ei muistuta juuri lainkaan Nintendon omaa Super Socceria, vaan kaikkea on kehitetty monimutkaisemmaksi. Tässä voi pelata vain ystävysoseilla taikka kokonaisia turnauksia. Myös syöttämisen, puk-

kaamisen ja laukomisen harjoittelu onnistuu.

Joukkueista voi valita sekä maajoukkueita että klubeja. Ennen ottelun alkua valitaan maaliyahti, puolustajat, keskikenttä ja kärjet. Sen lisäksi täytyy valita kaksi varamiestä penkille loukkaantumisten varalle. Jokaisella pelaajalla on erityiset ominaisuutensa ja valmiutensa. Muista käyttää näitä lahjoja hyväksi pelissä, että voit voittaa vastustajan.

| NIMI | POS | HO | HE | 4-2-2 | 4-2-1-2 | 4-3-2-1 |
|---------------|-----|----|----|-------|---------|---------|
| C. MOODS | KRP | 1 | 1 | 4-2-2 | 4-2-1-2 | 4-3-2-1 |
| V. HEDDERTON | DEF | 2 | 2 | 4-2-2 | 4-2-1-2 | 4-3-2-1 |
| F. PHOENIX | DEF | 3 | 3 | 4-2-2 | 4-2-1-2 | 4-3-2-1 |
| L. BIRD FOLEY | DEF | 4 | 4 | 4-2-2 | 4-2-1-2 | 4-3-2-1 |
| P. HARRHORS | DEF | 5 | 5 | 4-2-2 | 4-2-1-2 | 4-3-2-1 |
| P. SHETTEL | DEF | 6 | 6 | 4-2-2 | 4-2-1-2 | 4-3-2-1 |
| F. SHEET | DEF | 7 | 7 | 4-2-2 | 4-2-1-2 | 4-3-2-1 |
| M. BROWN | DEF | 8 | 8 | 4-2-2 | 4-2-1-2 | 4-3-2-1 |
| D. NORTHMO | FWD | 9 | 9 | 4-2-2 | 4-2-1-2 | 4-3-2-1 |
| F. PARRO | FWD | 10 | 10 | 4-2-2 | 4-2-1-2 | 4-3-2-1 |
| F. SHEETL | FWD | 11 | 11 | 4-2-2 | 4-2-1-2 | 4-3-2-1 |
| F. MELISS | DEF | 12 | 12 | 4-2-2 | 4-2-1-2 | 4-3-2-1 |
| F. PHOENIX | DEF | 13 | 13 | 4-2-2 | 4-2-1-2 | 4-3-2-1 |
| D. BIRD FOLEY | FWD | 14 | 14 | 4-2-2 | 4-2-1-2 | 4-3-2-1 |
| C. HARRHORS | FWD | 15 | 15 | 4-2-2 | 4-2-1-2 | 4-3-2-1 |
| D. HEDDERTON | FWD | 16 | 16 | 4-2-2 | 4-2-1-2 | 4-3-2-1 |

Juoksuteho

Nopeus ja voimakkuus ovat tärkeitä laitamiehille. Heidän pitää pystyä juoksemaan vastustajan ohi hyökätessä sekä palaamaan rivakasti takaisin osittamaan takaiskumaalia.

Kestävyys

Pelaajien hyvä kunto on erittäin tärkeää, että joukkue jaksaa kamppailla kaikki ottelut pitkässä turnauksessa. Keinoonurmi uuvuttaa pelaajat nopeammin kuin oikea ruoho.

Hyökkävyys

Aggressiivinen pelaaja



takaa ja ottaa lujemmin vastustajia. Aggressiiviset pelaajat ovat usein kestävämpiä kuin muut, mutta siitä huolimatta ei kannata valita kentälle kovin montaa armotonta taistelijaa. Muuten kerää liikaa keltaisia ja punaisia kortteja.

Kimmoisuus

Mitä kimmoisampi pelaaja on, sitä korkeammalle hän pystyy hyppäämään ja voittamaan näin pääpelissä. Myös loukkaantumisen vaara pienenee.

Pidä aina huolta eri ominaisuuksien löytymisestä joukkueessa, että pystyt vaihtelevaan peliin. Kestävyys ja voima lisäksi pelaajien pitää tietysti osata laukomaan, syöttämään ja taklaamaan. Pelkkä hyppiminen ja juokseminen ei riitä.

Laukominen

Hyvistä laukoista on tietysti paljon hyötyä. Tärkeintä on valita parhaat ampujat vapaa-putkuihin ja kulmiin. Tietyt pelaajat osaavat banaanipotkun ja siitä on paljon apua kulmatilanteissa.

Syötöt

Hyvä syöttöpeli on pelinrakennuksen avain jalkapallossa. Syöttöpelin parhaiten taitavat pelaajat kannattaa laittaa puolustukseen, sillä he ohjaavat peliä.

Taklaus

Taklaamisen tarkoitus on riistää pallo, ei vahingoittaa vastustajaa. Taklauksia on kahta lajia. Riippumatta kumman valitsee täytyy tädhdätä pallon haltuunottoon, eikä vain juosta päin vastustajaa. Muussa tapauksessa tuomari ryntää paikalle ja puuttuu peliin.



Aina ennen ottelun alkua pitää valita taktiikka, jonka usko sopiaan kuhunkin peliin. Oikealla taktiikalla saat enemmän hyötyä oman joukkueen kyvyistä ja voit iskeä vastustajan heikkouksiin. Pelissä on neljä perustaktiikkaa, joista voi valita. Kannattaa määrätä vartiointi vastustajan parhaiksi katsotuille pelaajille, että pystyt ehkäisemään takaiskujen syntymistä. Jos tietokonevastustaja vartioi jotakuta sinun pelaajasi, on viisasta vaihtaa hänet hiukan heikompaan pelaajaan, jota vastustaja ei osaa varoa.

| | | | | |
|-------------|--------|-----|-----|-----|
| | 4,0 | 4,5 | 3,0 | 4,5 |
| GRAFIikka | AAANI | | | |
| PELATTAVuus | VIEHDE | | | |
| 10 | | | | |
| 8 | | | | |
| 6 | | | | |
| 4 | | | | |
| 2 | | | | |
| 0 | | | | |

Toimituksen arvio

Tämä tuntuu yhdeltä heikomman pään peleistä, mitä Super Nintendolle on julkaistu. Sielää ihmetellä mitä ohjelmoijien päässä on liikkunut, kun he ovat rakentaneet peliohjauksen. Pallo lentää sinne tänne ja sen haltuun saaminen on kohtuuttoman vaikeaa. Vaikka pelaaja saisikin pallon hetkiseksi, ei sitä pysty kuljettamaan. Pallo siirtyy hetkessä vastustajalle. Monet eri valintamahdollisuudet nostavat pelin arvossana pari pykälää. Muuten Super Kick Off ei anna kovin paljon.

Tohtori Wiili repeää

Kick Off oli heikko NES-pelinä, eikä sitä ole pystytty petraamaan 16-bittisessä versiossa. Musiikki ja grafiikka ovat parantuneet vain hitusen ja peliohjauksen on edelleen yhtä toivoton. Suuri määrä valintamahdollisuuksia ja erilaisia pelaajia on hyvä juttu, mutta valitettavasti näistä ei ole riemua kehossa pelissä. Paljon muuta ei ole sanottavissa kuin että peli on epäonnistunut.

The Legend of Zelda

Tästä numerosta alkaen tulemme tekemään kertaavan esittelyn klassikkopelistä kussakin Power Player -liitteessä. Aloitamme kaikkein suosituimmasta pelistä. Linkin ensimmäisestä seikkailusta The Legend of Zelda.

Legenda syntyy

Luotuaan Marion sekä Nintendon ensimmäisen suuren menestyksen Super Mario Bros. alkoi Shigeru Miyamoto työskennellä uuden tyyppisen pelin parissa yhdessä ohjelmoijien ja suunnittelijoiden kanssa. Monien toimintapelien jälkeen oli aika tehdä jotain kehittyneempää, johon saataisiin enemmän haastetta ja lisää sisältöä verrattuna aiempiin peleihin. Useamman kuukauden ankan työn jälkeen alkoi pelityyppi löytää oman muotonsa. Valmis lopputulos julkaistiin 1986. The Legend of Zelda oli fantastinen seikkailupeli ja ensimmäi-

nen pelikasetti, joka sisälsi paristomuistin. Tämän ansiosta pelaaja saattoi palata seikkailuunsa yhä uudestaan, eikä joutunut aloittamaan aina alusta. Peli herätti suurta huomiota Japanissa, mutta vasta keväällä 1987, kun Zelda julkaistiin USAssa, alettiin puhua kaikkien aikojen pelistä. Lokakuussa -87 pelin myynti oli ylittänyt jo miljoonan rajan ja Nintendo totesi luoneensa jälleen megasuositun videopelisarjan.

Kukaan ei tiedä miten Ganon sai haltuunsa vallan triovoiman, mutta kun Zelda sai kuulla asiasta, hän jakoi viisauden triovoiman kohdeksaan osaan ja kaikki osat Heraldian kyliin. Hän tiesi, että sankari joka pystyisi löytämään kaikki osat, pystyisi myös voittamaan Ganonin. Valitettavasti Ganon sai kuulla Zeldan tempusta ja otti hänet vangiksi linnaansa. Tässä vaiheessa Link astui mukaan kuvaan. Zeldan ystävä Impa kertoi Linkille Zeldan salaisuudesta ja Link lupasi tehdä parhaansa pelastaakseen Heraldian ja prinsessan. Seikkailu voi alkaa...

Toimituksen mielipide silloin

Kun The Legend of Zelda tuotiin Suomeen loppuvuonna 1987, tuntui se kokonaisuutena parhaalta peliltä mitä oli julkaistu. Grafiikka oli vain kohtalaisen hyvä, mutta tarina ja äänet olivat niin laadukkaita, että peliä jaksoi tahkota viikkokausia. Pelissä oli suuri määrä salaisuuksia ja aina peliä jatkaessa löysi uusia salaluvolia ja uusia vihollisia. Ganonin lölyttäminen oli toisella kertaa ihan yhtä hauskaa kuin ensimmäiselläkin.

Arvio tänä päivänä

Graafisesti peli näyttää nykyään keskinkertaiselta, mutta siitä huolimatta tuntuu mukavalta palata Linkin ensimmäiseen seikkailuun ja muistella kuinka hauskaa sen parissa oli aikoinaan. Äänet ja tehosteet eivät ole tietenkään samaa luokkaa kuin SNES-pelissä Zelda III. The Legend of Zelda on kuitenkin unohtumaton klassikko.

| | |
|---------------------|---------------|
| THE LEGEND OF ZELDA | Nintendo |
| | PELAAJIA |
| | 1 |
| | PELITYYPPI |
| | Seikkailu |
| | PELIMUISTI |
| | Paristomuisti |
| GAMESINK | |
| X | |
| KESKIT. | |